Table of Contents

1. 001. Embit
2. 002. Rabburn
3. 003. Searknight
4. 004. Dripple
5. 005. Reptide
6. 006. Luminami
7. 007. Fevine
8. 008. Felver
9. 009. Tahtab

001. Embit

[image]

Typ: *Ognisty*

Wysokość: *83.8 cm (2' 9")*

Waga: *20.4 kg*

Ewolucja: *Rabburn (lvl 18)*

Efektywność:
Główna słabość : żadna
Słabość : woda, powietrze, ziemia
Oparcie : ogień, roślinność, lód, robaczy, metal
Główne oparcie : żadne
Odporność : żadna
Normalna Efektywność : światło, mrok, elektryczność, toksyczność, starożytność, dusz, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Embit jest małym, króliko-podobnym loomianem z miękkim, ciepłym futrem. Ma czarwono żółte ciało z długimi uszami, jasnymi niebieskimi oczami, czerwonymi nogami oraz białą piersią i brzuchem. Wokół szyi ma czerwoną kępkę futra.

Pochodzenie:
Wygląd Embita jest wzorowany na króliku. Imię Embit jest wzięte ze słów ember (żar) i rabbit (królik), odnosząc się do jego typu i biologii.

Opis:
"Jego miękkie futro jest zawsze ciepłe w dotyku. Ten loomian jest szczególnie popularny w zimniejszych regionach Rorii, gdzie pomaga swoim trenerom pozostać ciepłym w ciężkim klimacie."

002. Rabburn

[image]

Typ: *ognisty*

Wysokość: *149.9 cm (4' 11")*

Waga: *39.5 kg*

Ewolucja: *Searknight (lvl 34)*

Efektywność:
Główna słabość : żadna
Słabość : woda, powietrze, ziemia
Oparcie : ogień, roślinność, lód, robaczy, metal
Główne oparcie : żadne
Odporność : żadna
Normalna Efektywność : światło, mrok, elektryczność, toksyczność, starożytność, dusze, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Rabburn to dwunożny człowieczy królik. Ma czerwone futro przedstawiające jednoczęściowy garnitur z ciemniejszą czerwoną kurtką. Kurtka jest udekorowana w czarne pasy na nadgarstkach, czarnymi kolcami na barkach i łącznik w kształcie rombu na piersi.

Pochodzenie:
Imię Rabburn pochodzi z słów rabbit (królik) i burn (poparzenie), co sugeruje jego typ i gatunek.

Opis:
"Rabburn doświadcza intensywnego treningu by wzmocnić swoje futro i zwiększyć swoją defensywę."

003. Searknight

[image]

Typ: *ogień - metal*

Wysokość: *208.3 cm (6' 10")*

Waga: *98.4 kg*

Efektywność:
Główna słabość : ziemia
Słabość : woda, elektryczność, bitewny
Oparcie :roślinność, starożytność, umysł, normalny
Główne oparcie : lód, robaczy, metal
Odporność : żadna
Normalna Efektywność : ogień, światło, mrok, powietrze, toksyczność, dusze

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Searknight to człowieczy królik wyglądający jakby nosił czarną zbrojnę. Jednak zbroja Searknighta to tak naprawdę cięższe futro chowające barki, szyje, przedramiona i uda. Ciemna czerwień pokrywa jego pierś, natomiast jaśniejsza jego uda. Jego powaga pasuje formalności rycerza.

Pochodzenie:
Imię Serknight pochodzi ze słów sear (przypalić) i knight (rycerz), sugerujące jego typ i charakterystykę. Również przedstawia wyrażenie "Sir Knight" co wskazuje na to jak ludzie w sredniowieczu nazywali rycerzy.

Opis:
Znany ze swojej lojalności, członkowie jego rasy byli zaprzysiegłymi obrońcami królewskiej rodziny Rorii wiele lat temu.

004. Dripple

[image]

Typ: *wodny*

Wysokość: *76.2 cm (2' 6")*

Waga: *17.2 kg*

Ewolucja: *Reptide*

Efektywność:
Główna słabość: żadna
Słabość: roślinność, elektryczność, toksyczność
Oparcie: ogień, woda, lód, metal
Główne oparcie: żadne
Odporność: żadna
Normalna Efektywność: światło, mrok, powietrze, robaczy, ziemia, starożytność dusze, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Dripple jest dwunożnym, wodnym loomianem. Jest głównie jasnoniebieski z ciemniejszym niebieskim pasem na biodrach. Ma wielkie okrągłe oczy i żółte brwi. Pod głową na piersi ma trójkąt w kształcie V.

Pochodzenie:
Wygląd Drippla silnie przedstawia płaza, prawdopodobnie salamandre. Jego imię bierze się ze słów drip (kąpać) i ripple (fala), przedstawiając jego typ.

Opis:
"Ten loomian docenia towarzystwo trenera kiedy dostaje szanse, ale mógłby spędzić cały dzień tworząc bańki swoją buzią"

005. Reptide

[image]

Typ: *wodny*

Wysokość: *106.7 cm (3' 6")*

Waga: *33.6 kg*

Ewolucja: *Luminami*

Efektywność:
Główna słabość : żadna
Słabość : roślinność, elektryczność, toksyczność
Oparcie : ogień, woda, lód, metal
Główne oparcie : żadne
Odporność : żadna
Normalna Efektywność : światło, mrok, powietrze, robaczy, ziemia, starożytność, dusze, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Reptide jest wyższy od swojej wczesniejszej ewolucji. Ma cyjanowy kołnierz z falbanką, z żółcią pod szczeką i szyją. Jego ręce i stopy dostają błony, natomiast na jego głowie pojawia się żółte koło przypominające trzecie oko. Jego żółte brwi są trochę większe, a z tyłu ma płetwy. Dolna część Reptida jest ciemniejsza.

Pochodzenie:
Reptide przedstawia dwunoznego ziemnowodnego gada. Jego imię wzięło się od słów reptile (gad) i riptide (prąd odpływowy), przedstawiając jego

typ i gatunek.

Opis:
" Reptidy są często znajdywane mieszkając na dnach rzek blisko oceanów i wybrzeż ."

006. Luminami

[image]

Typ: *wodny, świetlny*

Wysokość: *160 cm (5' 3")*

Waga: *91.6 cm*

Efektywność:
Główna słabość : żadna
Słabość : roślinność, mrok, elektryczność, toksyczność
Oparcie : woda, światło, lód, starożytność
Główne oparcie : ogień
Odporność : dusze
Normalna Efektywność : powietrze, robaczy, ziemia, metal, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkdyj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Luminami przedstawia wielkiego, ziemnowodnego gada. Ma cyjanowy, falbowany kołnierz wokół żółtej szyi, a jego oczy jak i brwi są również żółte. Ma wabik na czubku swojej głowy, podobnie do żabnicy (anglerfish). Jego dolna część jest ciemniejsza z paroma plamkami między kolorami. Luminami ma również płetwy na rękach.

Pochodzenie:
Luminami przedstawia wielkiego ziemnowodnego stwora z cechami jaszczurki i żabnicy. Jego imię składa się ze słów luminescence (luminescencja) i tsunami (tsunami), przedstawiając jego typ. Jego wygląd przedstawia również "Istote z Czarnej Laguny".

Opis:
"Kiedy w oceanie, używa swojego światła żeby zwabić pożywienie w słonych głębinach. Jednak w nocy, znany jest z chodzenia na lądzie by jeść robacze typy, które złapią się na wabik."

007. Fevine

[image]

Typ: *roślinny*

Wysokość: *71.1 cm (2' 4")*

Waga: *15.9 kg*

Ewolucja: *Felver*

Efektywność:
Główna słabość : żadna
Słabość : ogień, mrok, lód, robaczy, toksyczny
Oparcie : woda, roślinność, elektryczność, ziemia
Główne oparcie : żadne
Odporność : światło
Normalna Efektywność : powietrze, metal, starożytność, dusze, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Fevine jest czworonożnym kocim loomianem z jasnym zielonym ciałem i spiczastymi uszami. Jego łapy są ciemnożółte. Ma duże oczy i wystający kieł z lewej strony pyska. Jego szyja, jak i ogon wyglądają jakby były zrobione z liści. Tak jak karakal - na którym jest wzorowany, ten loomian jest bardziej aktywny w nocy, goniąc za zwierzyną w mroku. Podczas dnia odpoczywa i używa światła słonecznego żeby zebrać energię w trakcie fotosyntezy. To może być zauważone gdy gracz wybiera swojego początkowego loomiana gdy Fevine ma drzemkę i ignoruje mamę gracza. Według jednego NPC, ogon Fevina może zgnić

jeśli się o niego nie dba.

Pochodzenie:
Wygląd Fevina jest wzorowany na karakalu, gatunek dzikego kota pochodzącego z Afryki, Azji Środkowej, Indii i Bliskiego Wschodu mylonego często z rysiem, innym kotem. Jego wygląd również zawiera rośliny ukazujące jego typ. Imię Fevina jest ze słów feline (kot) i vine (winorośl) pokazujące jego gatunek jako kota oraz typ.

Opis:
"Podczas dnia, Fevine może być znaleziony odpoczywając w słońcu zbierając energie, jednak podczas nocy ukazuje swój prawdziwy potencjał biegnąc za zwierzyną wśród polan ukazując eksplodującą energię."

008. Felver

[image]

Typ: *roślinny*

Wysokość: *116.8 cm (3' 10")*

Waga: *37.2 kg*

Ewolucja: *Tahtab*

Efektywność:
Główna słabość: żadna
Słabość: ogień, mrok, lód, robaczy, toksyczny
Oparcie: woda, roślinność, elektryczność, ziemia
Główne Oparcie: żadne
Odporność: światło
Normalna Efektywność: powietrze, metal, starożytność, dusze, bitewny, umysłowy, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Felver jest kocim loomianem z bluszczowo-zieloną skórą i brązowymi łapami. Wygląda jakby nosił szal z liści na szyi, mając z tego samego materiału mając wielki, szeroki ogon. Ma zmrużone żółte oczy z zielonymi tęczówkami i kocimi źrenicami. Jego uszy są duże, koloru ciemnej zieleni, z jego kępkami na końcu i środkiem uszy nawet ciemniejszymi. Ma ciemnozielony nos, brwi, wąsy i małe, białe wystające kły, podobnie do jego wcześniejszej ewolucji, Fevina.

Pochodzenie:

Imię Felver wzięło się ze słów feline (kot) i clover (koniczyna), przedstawiając jego typ i gatunek.

Opis:
"Używając wielkich uszu stoi na straży swojej grupy. Gdy już zauważy zagrożenie, wydaje głośny dźwięk by zaalarmować swoich towarzyszy."

009. Tahtab

[image]

Typ: *roślinny, bitewny*

Wysokość: *162.6 cm (5' 4")*

Waga: *74.8 kg*

Efektywność:
Główna słabość: toksyczność
Słabość: ogień, mrok, powietrze, dusze, umysł
Oparcie: woda, roślinność, elektryczność, ziemia
Główne oparcie: żadne
Odporność: światło
Normalna Efektywność: lód, robaczy, metal, starożytność, bitewny, normalny

Opanowanie/Mastery:
Odkryj wszystkie ewolucje - 200
Zdobądź 30,000 expa - 300
Rally 50 - 400
Znokautuj 30 loomianów - 100

Biologia

Charakterystyka:
Tahtab jest średniego wzrostu, dwunożnym loomianem. Ma zielony, koci pysk pokryty wzorami, przypominającymi malunki do pewnego stopnia. Ma zrobione z liści ubrania na piersi i nogach. Nosi również wielki, brązowy patyk.

Pochodzenie:
Tahtab pochodzi ze słów tahtib, tradycyjnych sztuk walki z użyciem patyków oraz tabby (pręgowany) pasiasty wzór znajdujący się na wielu gatunkach kotów. Może również pochodzić z rośliny, Matatabi (aktinidia poligama), gatunku kiwi, który może być używany do wywołania u kotów euforii.

Opis:
"głęboko w dżunglach Rorii są plemiona Tahtabów, które trenują sztuki walk, dla nich wyjątkowy."